

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА

С.О.ШУБОВИЧ

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ТА РОБОЧА ПРОГРАМА
ДИСЦИПЛІНИ

«ТЕОРІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ»

(для студентів 6 курсу денної форми навчання напрям 1201 – «Архітектура» спеціальностей 7.120102, 8.120102 – «Містобудування»)

Програма навчальної дисципліни та робоча програма дисципліни «Теорія гри в архітектурі» (для студентів 6 курсу денної форми навчання напрям 1201 – «Архітектура» спеціальностей 7.120102, 8.120102 – «Містобудування») /Укл. С.О. Шубович - Харків: ХНАМГ, 2009. – 12 с.

Рецензент: зав. каф., канд. мистецтвознавства, доцент О.С.Соловійова

Рекомендовано кафедрою архітектурного моніторингу міського середовища, протокол № 5 від 8.12. 2008 р.

ЗМІСТ

1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....	4
1.1. Мета, предмет та місце дисципліни.....	4
1.2. Інформаційний обсяг (зміст) дисципліни.....	4
1.3. Освітньо-кваліфікаційні вимоги.....	5
1.4. Рекомендована основна навчальна література.....	5
1.5. Анотації програми навчальної дисципліни.....	5
2. РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....	7
2.1. Розподіл обсягу навчальної роботи студента за спеціальностями та видами навчальної роботи.....	7
2.2. Зміст дисципліни.....	7
2.3. Розподіл часу за модулями і змістовими модулями та форми навчальної роботи студента.....	8
2.4. Лекційний курс (денне навчання).....	8
2.5. Самостійна навчальна робота студента.....	8
2.6. Індивідуальні завдання.....	9
2.7. Засоби контролю та структура залікового кредиту.....	10
2.8. Інформаційно-методичне забезпечення.....	11

1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1.1. Мета, предмет та місце дисципліни

Метою є – активізація вивчення архітектури і, зокрема, архітектурного проектування як специфічного виду професійної діяльності.

Курс розрахований на стимулювання інтересу студента до проектування через з'ясування тонких психологічних і культурних аспектів діяльності архітектора в плані відношення а) до середовища, б) до майбутніх користувачів.

Завданнями курсу є:

- Знайомство з грою як духовним аспектом людської діяльності.
- Розуміння гри як феномена, що навчає.
- Стимулювання інтересу до історії і теорії архітектури.

За визначенням розробників програми

Предмет вивчення у дисципліні - гра як культурний феномен, її архітектурні прояви.

За визначенням розробників програми

Місце дисципліни в структурно-логічній схемі підготовки фахівця

Перелік дисциплін, на які безпосередньо спирається вивчення даної дисципліни	Перелік дисциплін, вивчення яких безпосередньо спирається на дану дисципліну
Історія мистецтв, архітектури і містобудування	Архітектурне і містобудівне проектування
Композиція	Магістерська робота
Історія духовного розвитку в архітектурі, мистецтві і в філософських системах	Спецкурс за тематикою магістерської роботи
Теорія і критика сучасної архітектури	
Основи наукових досліджень	
Теорія систем в архітектурі	
Філософія (Історія філософії)	

1.2. Інформаційний обсяг (зміст) дисципліни

(відповідно до стандартів ОПП)

Модуль 1. Теорія гри в архітектурі (1,5 / 54)

Змістовий модуль (ЗМ) 1.1. Природа і значення гри як явища культури.

Ознаки гри.

«Метод прототипів».

Мімізис як радість впізнавання.

Загадка як поетичний і ігровий принцип.

ЗМ 1.2. Архітектурне відтворення ігрових метафор.

Ігровий аспект архітектури.

Гра земного і небесного в образі царсько-сільського ансамблю.

Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.

Композиція проєктованого комплексу як відображення ігрової ситуації.
Комунікативна функція архітектури.

1.3. Освітньо-кваліфікаційні вимоги

Вміння (за рівнями сформованості) та знання	Сфери діяльності (виробнича, соціально- виробнича, соціально- побутова)	Функції діяльності у виробничій сфері (проектувальна, організаційна, управлінська, виконавська, техніч- на, інші)
Вміти обґрунтувати образ архітектурного твору через його співвідношення з пси- хологією людини; розуміти архітектуру як складне явище культури.	Наукова, виробнича, соціально-виробнича	Наукова, проєктувальна, організа- ційна, управлінська, виконавська,
Знати умови формування образу як закономірного культурного феномену.		

1.4. Рекомендована основна навчальна література

1. Шубович С.О. Теорія гри. Конспект лекцій для студ 6 курсу спец. 8.120102.- Харків: ХНАМГ, 2002. – 76 с.
2. Бурак М.П., Соловйова О.С., Шубович С.О. Харків - Київ. Місто очима студентів. (альбом малюнків). Вип. 2. - Харків: ХНАМГ, 2005. - 114 с.
3. Гуманитарный комплекс архитектуры. К вопросу о гуманитарных исследованиях в архитектуре (Кол. авт.) /Под общ. ред. С.А.Шубович. – Харьков: ХНАГХ, 2005. – 311 с.

1.5. Анотація програми навчальної дисципліни

Мета курсу - активізація вивчення архітектури і, зокрема, архітектурного проєктування як специфічного виду професійної діяльності.

Задачами курсу є:

- Знайомство з грою як духовним аспектом людської діяльності.
- Розуміння гри як феномена, що навчає.
- Стимулювання інтересу до історії і теорії архітектури.

Предмет вивчення у дисципліні - гра як культурний феномен і її архітектурні прояви.

Модуль 1. Теорія гри в архітектурі (1,5 / 54)

Змістовий модуль (ЗМ) 1.1. Природа і значення гри як явища культури.

ЗМ 1.2. Архітектурне відтворення ігрових метафор.

Аннотация программы учебной дисциплины

Цель курса - активизация изучения архитектуры и, в частности, архитектурного проектирования как специфического вида деятельности.

Задачами курса являются:

- Знакомство с игрой как духовным аспектом человеческой деятельности.
- Понимание игры как обучающего феномена.
- Стимулирование интереса к истории и теории архитектуры.

Предмет изучения в дисциплине - игра как культурный феномен и ее архитектурные проявления.

Модуль 1. Теория игры в архитектуре (1,5 / 54)

Содержательный модуль (ЗМ) 1.1. Природа и значение игры как явления культуры.

ЗМ 1.2. Архитектурное отображение игровых метафор.

Annotation of the program of educational discipline «Theory of game»

The purpose of course is activation of study of architecture and, in particular, architectural planning as specific type of activity.

The tasks of course are:

- Acquaintance with the game as spiritual aspect of human activity.
- Understanding of game as the teaching phenomenon.
- Stimulation of interest to history and theory of architecture.

The article of study in discipline is the game as cultural phenomenon and its architectural displays.

Module 1. Theory of game in architecture (1,5 / 54)

Rich in content module 1.1. Nature is the i value of game as the phenomena of culture.

CM 1.2. Architectural reflection of playing metaphors.

2. РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Розподіл обсягу навчальної роботи студента за спеціальностями та видами навчальної роботи

Спеціаль- ність, спеціаліза- ція (шифр, аббревіатура)	Всьо- го, кре- дит/ /годин	Семестр (и)	Години								Екзамен (семестр)	Заліки (семестр)
			Аудиторні	у тому числі			Самостійна робота	у тому чис- лі				
				Лекції	Практичні, семінари	Лабораторні		Контр.роб	КП/КуР	РГР		
7.120102	1,5/ 54	11	36	36	-	-	18		10			11
8.120102												

2.2. Зміст дисципліни

Модуль 1. Теорія гри в архітектурі (1,5 / 54)

Змістовий модуль (ЗМ) 1.1. Природа і значення гри як явища культури.

Навчальні елементи

Природа і значення гри як явища культури.

Ознаки гри.

«Метод прототипів».

Мімізис як радість впізнавання.

ЗМ 1.2. Агональність як функція формування культури.

Навчальні елементи

Агональність як функція формування культури.

Загадка як поетичний і ігровий принцип.

Ігровий аспект архітектури.

ЗМ 1.3. Архітектурне відтворення ігрових метафор.

Навчальні елементи

Архітектурне відтворення ігрових метафор.

Гра земного і небесного в образі царсько-сільського ансамблю.

Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.

Композиція проектного комплексу як відображення ігрової ситуації.

Комунікативна функція архітектури.

2.3. Розподіл часу за модулями і змістовими модулями та форми навчальної роботи студента

Модулі (семестри) та змістові модулі	Всього, кредит/годин	Форми навчальної роботи			
		Лекц.	Сем., Пр.	Лаб.	СРС
Модуль 1	1,5 / 54	36	-	-	18
ЗМ 1.1		9			6
ЗМ 1.2		9			6
ЗМ 1.3		9			6

2.4. Лекційний курс (денне навчання)

Зміст	Кількість годин за спеціальностями, спеціалізаціями (шифр, аббревіатура)				
	7.120102				
Природа і значення гри як явища культури.	2				
Ознаки гри.	2				
«Метод прототипів».	2				
Мімізис як радість впізнавання	2				
Агональність як функція формування культури.	4				
Загадка як поетичний і ігровий принцип.	2				
Ігровий аспект архітектури.	2				
Архітектурне відтворення ігрових метафор.	4				
Гра земного і небесного в образі царсько-сільського ансамблю.	2				
Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.	4				
Композиція проектного комплексу як відображення ігрової ситуації.	4				
Комунікативна функція архітектури	6				

2.5. Самостійна навчальна робота студента

Домашня і бібліотечна робота з тем лекцій і виконання графоаналітичних завдань за темами лекцій.

Загальний обсяг – 8 годин

2.6. Індивідуальні завдання

Курсова робота зі спецкурсу «ТЕОРІЯ ГРИ» складається з серії графоаналітичних завдань за темами лекцій.

Загальний обсяг – 18 годин

Робота є міждисциплінарною. Завдання роботи – обґрунтувати в гуманітарному сенсі композицію середовища, яке студент досліджує і об'єкту, який студент має проектувати на курсі «містобудівне проектування».

Теми ГРАФІЧНОАНАЛІТИЧНИХ ЗАВДАНЬ ЗА ЛЕКЦІЙНИМ КУРСОМ

Тематика	Зміст	Обсяг у годинах
1	2	3
Змістовий модуль (ЗМ) 1.1.		
Завдання №1. природа і значення гри як явища культури.	У графічному вираженні проілюструвати визначення агону як головної культурної категорії гри.	1
Завдання №2. ознаки гри (за й. хейзінгою).	графічно зобразити два етапи гри – напруження від перешкоди і радісне подолання перешкоди. архітектурна інтерпретація гри.	1
Завдання №3. «метод прототипів». метод прототипів у навчанні архітектурному проектуванню.	показати у гротескній формі реальний і умовний шари архітектурної ідеї. проілюструвати схему моделі прийняття рішення.	1
Завдання №4. Мімезис як радість впізнавання (за Г.Гадамером).	За результатами літньої практики на прикладі дослідженого ансамблю пояснити акт впізнавання загального в одиничному.	1
Комплексне контрольне завдання:	архітектурно-просторова композиція проектного комплексу як ланцюг космогонічних перевтілень.	
Змістовий модуль (ЗМ) 1.2.		
Завдання №5. Гра і змагання (агон) як функція формування культури.	Провести аналіз агональних якостей архітектури на прикладі комплексів, вивчених під час літньої практики.	1
завдання №6. загадка як поетичний та ігровий принцип.	Аналіз «Промов Вафтрудніра» - як прикладу сакрального розв'язування загадки.	1
завдання №7. Ігровий аспект архітектури.	аналіз твору сучасної архітектури.	1
Завдання №8. Архітектурне відтворення ігрових метафор сучасної й історичної культури.	Аналіз ігрових метафор історичного ансамблю (Київ, Чернігів тощо).	1
Комплексне контрольне завдання:	виконується на прикладі комплексів, досліджених під час літньої науково-дослідної практики). Тема 1. Формування образу як “реальності вищого порядку” через розгадування вічної загадки, що задає середовище історичного міста. Тема 2. гуманітарний аспект архітектури: особистісна “героїзація” людини через подолання агональності середовища.	

Продовження табл.

1	2	3
Змістовий модуль (ЗМ) 1.3.		
Завдання № 9. Гра земного і небесного в образі Царсько-сільського ансамблю.	Аналіз небесних і хтонічних аспектів в композиції проектного комплексу.	1
Завдання № 10. просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.	Аналіз композиційно-ігрових якостей проектного середовища	1
Комплексне контрольне завдання	Композиція проектного комплексу як відображення ігрової ситуації. Гра як радість впізнання на прикладі проектного комплексу.	
Підсумкове комплексне контрольне завдання:	Міждисциплінарне завдання: побудувати архітектурний сюжет проектного комплексу як сюжет ігровий; розкрити тему: шлях як система загадок і розгадок.	
Всього		10

2.7. Засоби контролю та структура залікового кредиту

Види та засоби контролю (індивідуальні завдання)		Розподіл балів, %
МОДУЛЬ 1. Поточний контроль зі змістових модулів		
ЗМ 1.1	Завдання 1-4, комплексне контрольне завдання	15, 30%
ЗМ 1.2	Завдання 5-8, комплексне контрольне завдання	15, 30%
ЗМ 1.3	Завдання 9-10, комплексне контрольне завдання	15, 30%
Підсумковий контроль з МОДУЛЮ 1		
Підсумкове комплексне контрольне завдання:		15, 10%
Всього за модулем 1		60 балів, 100%

2.8. Інформаційно-методичне забезпечення

Бібліографічні описи, Інтернет адреси		ЗМ, де застосовується
1. Рекомендована основна навчальна література (підручники, навчальні посібники, інші видання)		
1	Шубович С.О. Теорія гри. Конспект лекцій для студ 6 курсу.- Харків: ХНАМГ, 2007. – 76 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
2	Бурак М.П., Соловійова О.С., Шубович С.О. Харків - Київ. Місто очима студентів. (альбом малюнків). Вип. 2. - Харків: ХНАМГ, 2005. - 114 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
3	Шубович С.А. Мифопоэтика архитектурного ансамбля. - Харьков: Форт, 2009. - 120 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
4	Гуманитарный комплекс архитектуры. К вопросу о гуманитарных исследованиях в архитектуре (Кол. авт.) /Под общ. ред. С.А.Шубович. – Харьков: ХНАГХ, 2005. – 311 с.	
2. Додаткові джерела (довідники, нормативні видання, сайти Інтернет тощо)		
1	Антонов В.Л., Шубович С.А. Архитектурная композиция как система “среда-человек”. - К.: НИИТИАГ, 1999. - 72 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
2	Выготский Л.С. Психология искусства. - М.: Педагогика, 1987. - 344 с.	
3	Брунов Н.И. Храм Василия Блаженного в Москве. Покровский собор. М.: Искусство, 1988. - 255 с.	ЗМ 1.2, 1.3
4	Гадамер Г.-Г. Искусство и подражание. //Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. - С.228-241.	ЗМ 1.1
5	Ильин И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. – М.: Интрада, 1996. – 256 с.	ЗМ 1.2
6	Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. – Новосибирск: Наука, 1980. – 272 с.	ЗМ 1.1
7	Михайлов Б.П. Витрувий и Эллада. Основы античной теории архитектуры. - М.: Изд. лит. по стр-ву, 1967. - 280 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
7	Пилявский В.И., Славина Т.А. и др. История русской архитектуры: учеб. для вузов. – С.-Петербург: Стройиздат СПб, 1994.	
8	– 600 с. Иконников А.В. Пространство и форма в архитектуре и градостроительстве.- М.: Комкнига, 2006. – 352 с.	
9.	Лотман Ю.М. О поэтах и поэзии. - С.-Петербург: "Искусство - СПб", 1996. - 848 с.	ЗМ 1.3
10.	Лотман Ю.М. Об искусстве. - С.-Петербург: "Искусство - СПб", 2005. - 704 с. С. 387-400	ЗМ 1.3
11.	Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 432 с.	ЗМ 1.3
12.	Теплов Б. М. Вопросы философии восприятия. - М.: Наука, 1948.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
3. Методичне забезпечення		
1	Методичні вказівки до виконання графоаналітичних завдань з курсу «Теорія гри»	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
2	Теорія гри в архітектурі. Методичні вказівки до виконання курсової роботи і самостійної роботи (для студентів 6 курсу денної форми навчання спеціальності 7.120102, 8.120102 - Містобудування, напрям “Архітектура”) / Укл. С.О.Шубович - Харків: ХДАМГ, 2009 - 12 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3
3	Шубович С.О. Теорія гри. Конспект лекцій для студ. 6 курсу денної форми навчання спец. 7.120.102, 8.120.102 - Містобудування, напрям "Архітектура" - Харків: ХДАМГ, 2007. - 76 с.	ЗМ 1.1, 1.2, 1.3

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Програма навчальної дисципліни та робоча програма дисципліни «Теорія гри в архітектурі» (для студентів 6 курсу денної форми навчання напряму 1201 – «Архітектура» спеціальностей 7.120102, 8.120102 – «Містобудування»)

Укладач: Світлана Олександрівна Шубович

План 2009, поз.995 Р

Підп. до друку 12.11.2009	Формат 60x84 1/16	Папір офісний
Друк на ризографі	Умовн.- друк. арк. 0,7	Обл. - вид. арк. 1,0
Замовл. № 5600	Тираж 10 прим.	
61002, Харків, ХНАМГ, вул. Революції, 12		
Сектор оперативної поліграфії ЦНІТ ХНАМГ		

61002, Харків, вул. Революції, 12